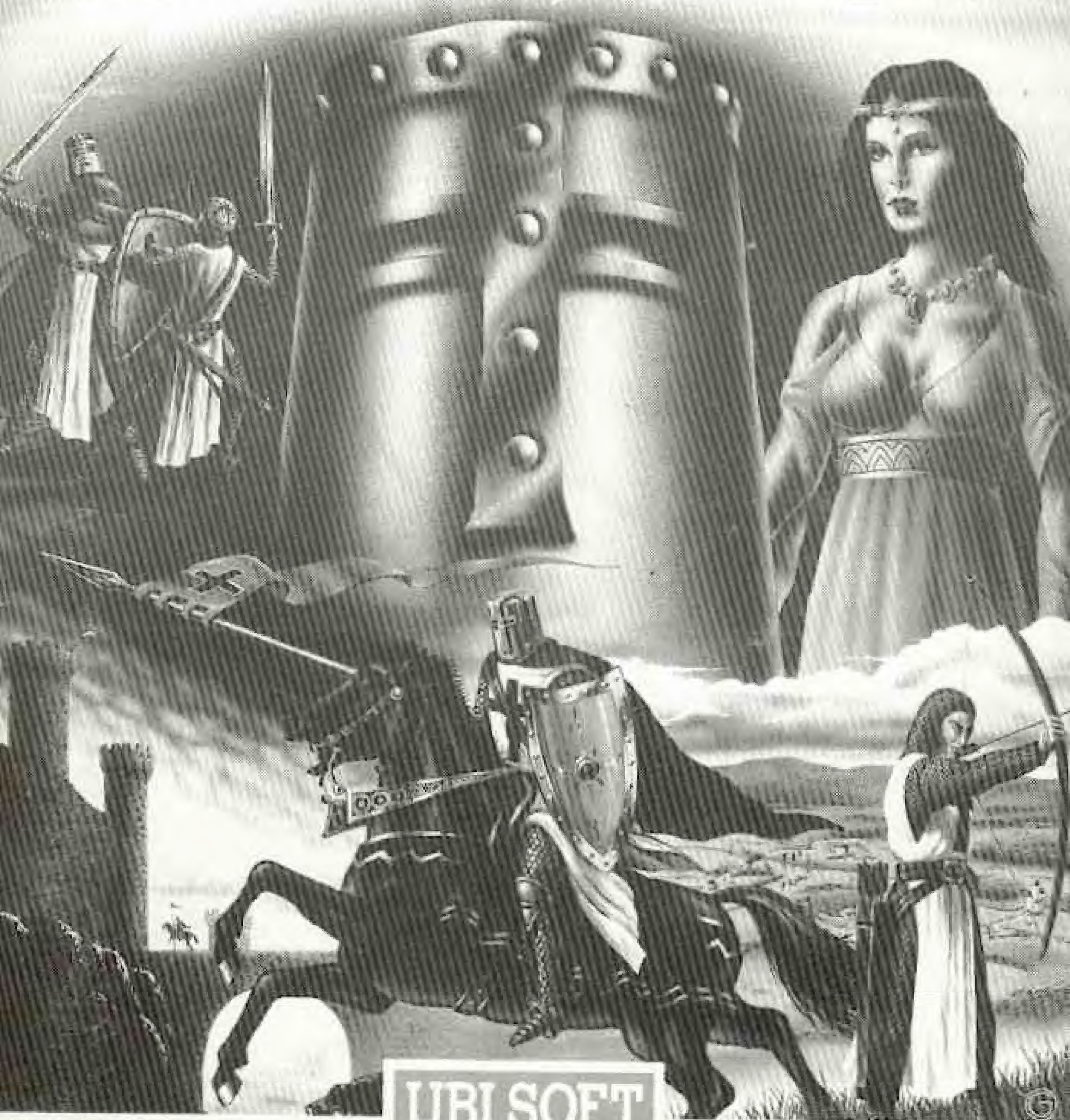


IRON LORD



UBI SOFT

Entertainment Software

IRON LORD

TABLE DES MATIERES

I - BUT DU JEU.....	11
II - REGLES DU JEU	11
A - L'AVENTURE	11
B - LES PHASES D'ACTION.....	14
1 - LE TIR A L'ARC	14
2 - LA SALLE DE JEU	15
* BRAS DE FER.....	16
* JEU DE DES	17
3 - LE COMBAT A L'EPEE.....	18
C - COMMENT SAUVEGARDER ET CHARGER UNE PARTIE ...	20
D - LE COMBAT FINAL	20
1 - DEROULEMENT DU COMBAT.....	20
2 - PHASE DE MOUVEMENT.....	21
3 - PHASE DE COMBAT.....	22
E - LE LABYRINTHE.....	22

I - BUT DU JEU

Vous devez tout d'abord réussir à convaincre la population de s'armer contre les troupes de votre oncle. Puis lorsque la bataille éclatera, il faudra conduire vos armées à la victoire.

Alors seulement les forces du mal retourneront dans les grottes de l'enfer qu'elles n'auraient jamais dû quitter.

II - REGLES DU JEU

A - L'AVENTURE :

-DEPLACEMENTS SUR LA CARTE



Vous débutez le jeu dans votre château. Une vue d'ensemble de la contrée vous permet de visualiser les lieux où vous pouvez vous rendre. Reportez-vous au chapitre 'COMMENT SAUVEGARDER OU CHARGER UNE PARTIE ?' pour obtenir de plus amples renseignements sur le château.

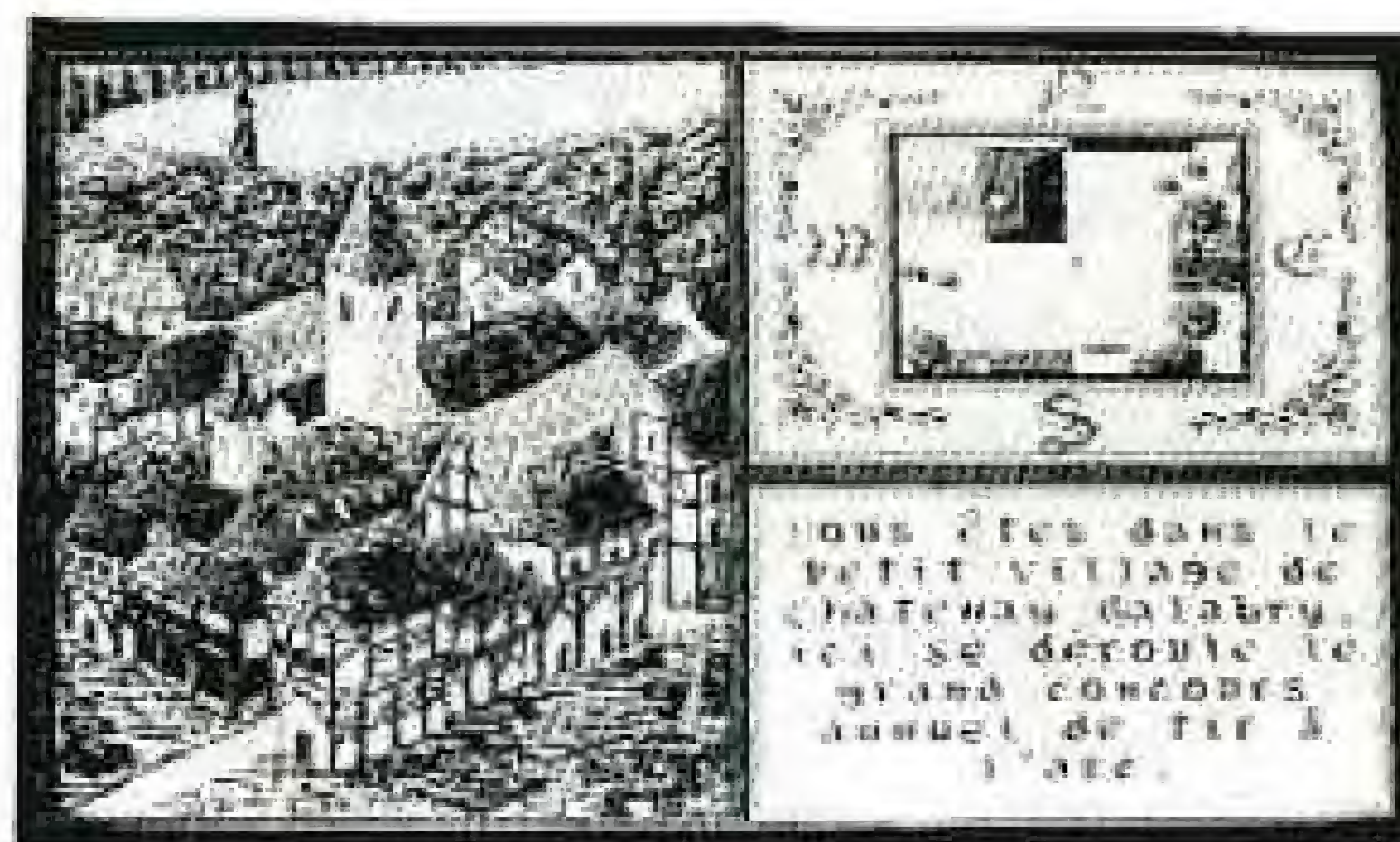
Pour ce faire, positionnez le curseur (en forme de main) sur l'endroit où vous souhaitez aller à l'aide de la manette de jeu puis appuyez sur le bouton de tir de votre joystick. Si rien ne se passe, cela signifie que l'endroit que vous avez choisi n'est pas accessible de là où vous êtes actuellement. Il vous faudra alors passer par un ou plusieurs lieux intermédiaires avant d'aboutir à l'endroit souhaité.

Chaque fois que l'écran représentant la contrée apparaît le curseur est positionné là où vous vous trouvez.

-DEPLACEMENTS DANS LES LIEUX

- La fenêtre à gauche représente le lieu où vous vous trouvez actuellement.

- La fenêtre en haut à droite représente le lieu vu de haut. C'est là que vous vous déplacez. 4 directions sont possibles. Elles correspondent aux 4 points cardinaux.



Lorsque vous arrivez, votre personnage se trouve à la sortie du lieu, à côté de sa monture. Quand vous souhaitez repartir, il vous suffit de revenir à côté de votre cheval et d'appuyer sur le bouton de tir de votre joystick.

- La fenêtre en bas à droite vous donne des renseignements sur la localité où vous êtes. Ainsi, si vous êtes perdu ou si vous ne savez que faire, il vous suffit d'appuyer sur le bouton de tir de votre joystick. Un message apparaîtra décrivant l'endroit et ce que vous pouvez y faire. Pour entrer dans un bâtiment, il suffit de s'en approcher le plus possible et d'appuyer sur le bouton de tir de votre joystick. Si rien ne se passe, c'est une maison sans intérêt et il ne sert à rien de s'y attarder.

-RENCONTRE AVEC LES PERSONNAGES



Lorsque vous rencontrez un personnage, plusieurs options s'offrent à vous. Chaque fois que vous aurez sélectionné une option et que vous voudrez revenir à l'écran principal, il vous suffira de placer le curseur sur l'icône "BIEN" et d'appuyer sur le bouton de tir de votre joystick.

LISTE DES OPTIONS :



INVENTAIRE : Rappel des objets en votre possession. Si vous voulez obtenir un renseignement sur un objet en particulier il vous suffit de cliquer dessus.

EXAMINER : Grâce à cette option, vous serez renseigné sur le personnage qui vous fait face. Attention, certains sont d'humeur

changeante et leurs réponses peuvent varier en fonction de vos faits et gestes.

DISCUTER : Pour dialoguer avec un personnage, vous utilisez le menu déroulant de cette option. Les flèches en haut vous permettent de choisir la phrase qui vous intéresse. Quand la phrase affichée correspond à ce que vous voulez dire, mettez le curseur dessus et appuyez sur le bouton de tir du joystick. La réponse du personnage apparaîtra aussitôt après. Lorsque vous l'avez lue et que vous souhaitez repasser au menu du dialogue, positionnez le curseur sur l'icône "BIEN" et appuyez sur le bouton de tir de votre joystick.

ACHETER : Cette option est surtout utile chez les commerçants. Si vous désirez acheter quelque chose, il vous suffit de faire votre choix dans la liste qui vous est proposée. Lorsque vous achetez quelque chose, la valeur de l'objet est aussitôt déduite de votre bourse.

DONNER : Très utile pour le troc avec un autre personnage.

EN POCHE : Rappel du nombre de pièces d'or en votre possession.

QUITTER : Pour mettre un terme à votre entrevue avec un personnage.

B - LES PHASES D'ACTION

1 - LA COMPETITION DE TIR A L'ARC

Pour commencer cette épreuve, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick.

Cette compétition sert à prouver votre adresse. L'épreuve se déroule en trois parties : deux manches éliminatoires servant à la qualification puis une phase finale décisive.

Chaque manche comprend sept séries de tirs. Chaque série de tirs se décompose à son tour en quatre essais par cible.

Si vous quittez l'épreuve en cours, vous ne serez pas obligé de la recommencer au début (par exemple : vous n'aurez pas à reprendre la première manche si vous vous y êtes qualifié précédemment).

Une manche se termine quand vous avez atteint le nombre de points requis. Seule votre réussite vous permettra de continuer l'épreuve et d'éventuellement gagner la coupe.

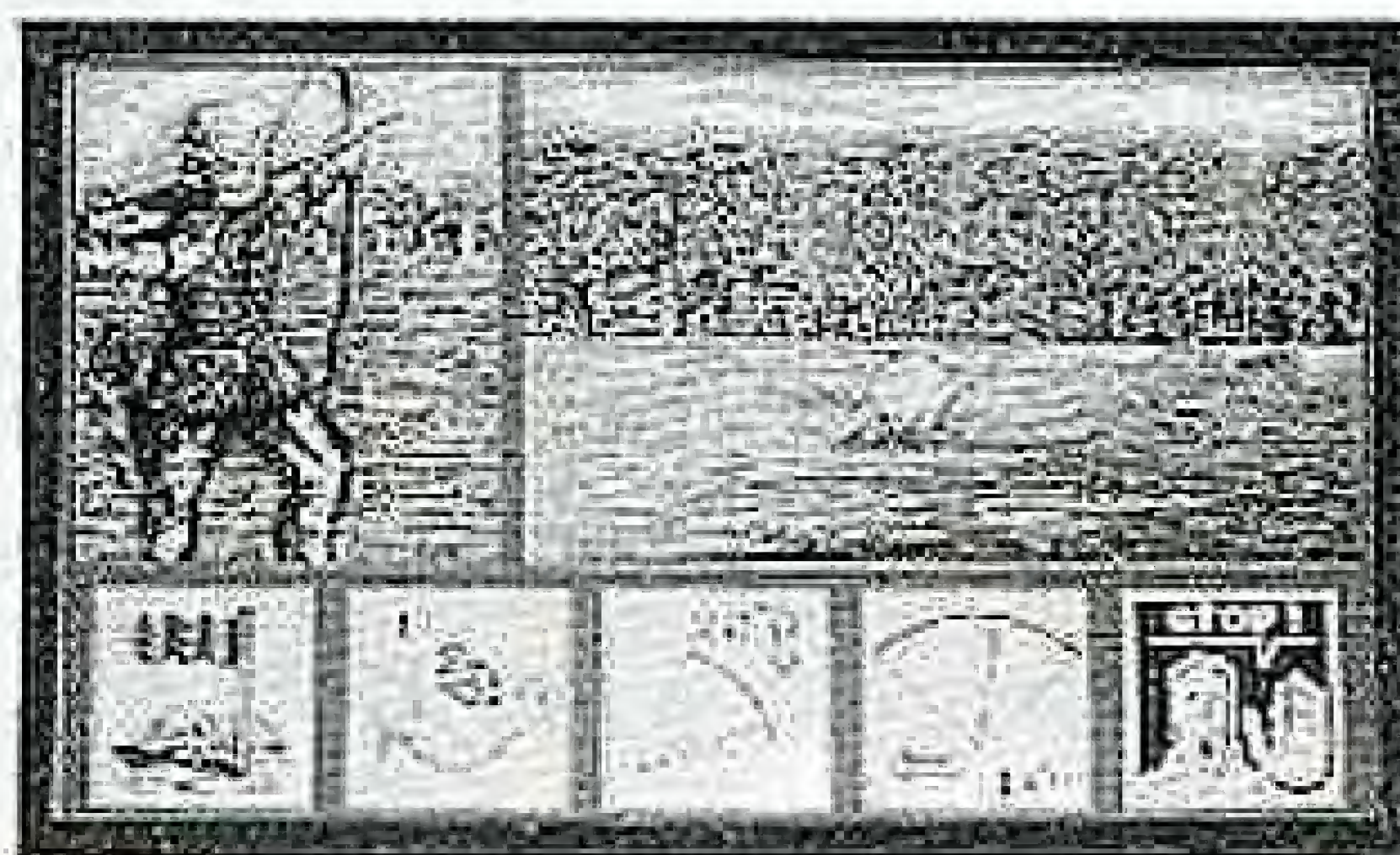
DESCRIPTION DES ICONES :

Toutes les commandes se font via les icônes du bas. La fenêtre à gauche représente votre personnage. La fenêtre de droite représente la vue que vous avez de la cible.

- L'icône avec le drapeau, vous permet de connaître la force et la direction du vent.

- Celle avec le bras, permet de régler la force avec laquelle vous allez envoyer votre flèche.

- La troisième icône en partant de la gauche permet de sélectionner la hauteur de votre tir.



Placez le curseur sur l'une des extrémités de la flèche, appuyez sur le bouton de tir pour augmenter ou diminuer la hauteur de votre tir. Lorsque vous pensez avoir atteint la hauteur idéale, relâchez le bouton.

- La quatrième icône en partant de la gauche sert à choisir l'angle de tir par rapport à la cible.

Placez le curseur sur l'une des extrémités de la flèche, appuyez sur le bouton de tir pour augmenter ou diminuer l'angle de votre tir. Lorsque vous pensez avoir atteint le bon angle, relâchez le bouton.

- L'icône 'STOP' enfin vous permet de quitter l'épreuve à tout moment.

DESCRIPTION D'UN TIR :

Après avoir choisi les angles verticaux et horizontaux, positionnez le curseur sur l'icône indiquant la force de votre tir et maintenez appuyé le bouton de tir de votre joystick. Le chiffre indiquant la force du tir va alors augmenter. Quand la force vous paraît être la bonne, relâchez le bouton de tir de votre joystick.

La flèche partira alors. Si la cible est touchée, une vue en gros plan vous permet de juger votre tir pour faire mieux la fois d'après. Si le tir est raté, une vue de haut vous permet de voir votre erreur, vous pouvez ainsi corriger le tir en conséquence.

2 -LA SALLE DE JEU



La salle de jeu est toujours très fréquentée. Certains viennent ici pour s'enrichir en participant aux jeux de hasard. D'autres sont surtout présents pour assister aux affrontements des champions de bras de fer. D'autre part, c'est aussi un lieu où l'on trouve de l'alcool.

Votre sélection se fait directement sur l'écran de jeu en positionnant le curseur et en appuyant ensuite sur le bouton de tir de votre joystick pour confirmer votre choix.

Pour participer au bras de fer, il suffit de mettre le curseur sur les deux personnages qui s'affrontent à gauche de l'écran. Pour jouer aux dés, sélectionnez le personnage qui lance les dés à droite de l'écran. Pour vous désaltérer, choisissez la servante au milieu de l'écran.

Si jamais vous désirez quitter la salle de jeu, mettez le curseur sur la fenêtre de texte en bas de l'écran et appuyez sur le bouton de tir de votre joystick.

* DESCRIPTION DU BRAS DE FER

Pour gagner, il vous faudra vaincre neuf adversaires.

Cette épreuve vous permet de prouver votre force et votre résistance.

L'écran de jeu se divise en plusieurs parties :

L'écran principal en haut à gauche vous montre de dos, vous êtes assis face à votre adversaire.



La colonne de droite représente votre indicateur de force, il est surmonté de votre écusson. La colonne de gauche concerne votre adversaire. Elles vous permettent, durant l'épreuve de juger la différence de force et de résistance qui vous sépare de votre adversaire.

L'icône en bas à gauche sert à faire démarrer l'épreuve. Quand vous êtes prêt, sélectionnez cette icône avec le curseur.

L'icône suivante vous donne des renseignements sur l'adversaire en présence. Il est préférable de connaître le point faible de chacun des champions avant de les affronter.

Enfin, la dernière icône à droite vous permet d'abandonner l'épreuve.

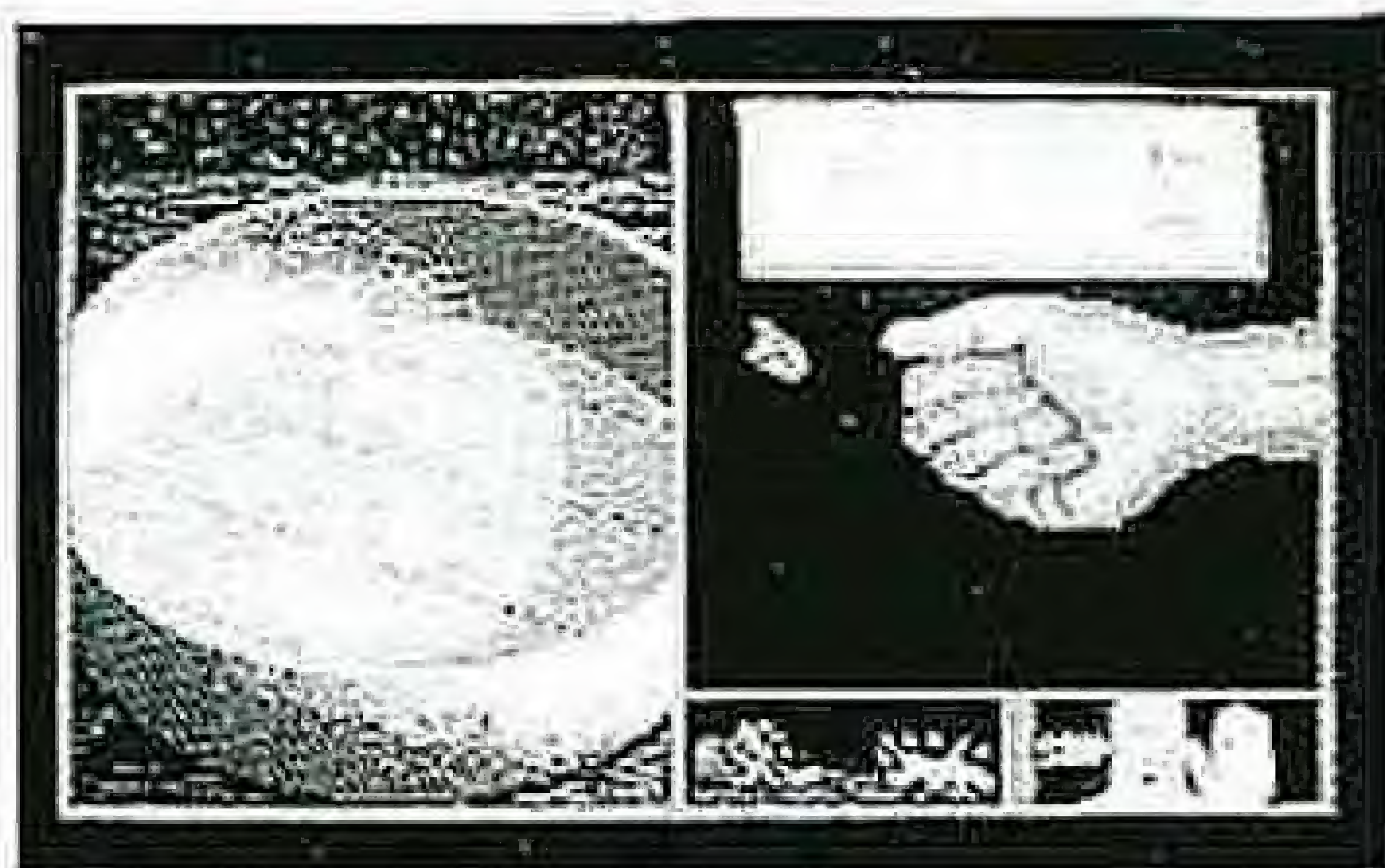
Le principe de jeu est relativement simple. Il faut augmenter son indicateur de force en agitant le joystick de gauche à droite et de droite à gauche, le plus vite possible et de façon régulière.
Seul votre bras vous permettra de vaincre (musculature garantie !).

* DESCRIPTION DU JEU DE DES

Cette épreuve peut vous permettre de vous enrichir facilement. Ce jeu se joue avec deux dés, à deux joueurs. Pour gagner il faut que le résultat des deux dés lancés soit égal à sept. Si jamais le résultat est inférieur, la somme est mise dans le pot. Si le résultat est supérieur, vous ne gagnez pas mais vous gardez la somme de votre pari. Enfin avec un résultat de sept, vous gagnez la somme que contient le pot. S'il arrivait que les joueurs aient tous deux un résultat égal à sept, le coup devrait être rejoué.

PRINCIPE DU JEU

L'écran de jeu se compose de différentes fenêtres qui sont :



A gauche de l'écran, la piste de jeu où sont jetés les dés.

En haut à droite, votre main, prête à lancer les dés.

En bas deux icônes: la première permet de connaître la valeur du pot et l'argent qu'il vous reste en main, la seconde sert à quitter le jeu à tout moment.

Pour commencer, positionnez le curseur sur la main de votre joueur et appuyez sur le bouton de tir de votre joystick. Une fenêtre apparaît. C'est dans cette fenêtre que vous allez choisir le montant de votre pari. Ce choix se

fait en augmentant ou en diminuant la somme affichée. Pour ce faire, vous utiliserez le curseur en le positionnant sur une extrémité ou l'autre de la double flèche et en laissant le bouton de tir de votre joystick enfoncé jusqu'à obtenir la somme que vous voulez parier. Pour confirmer votre choix, placez le curseur sur la main située à gauche de la fenêtre et appuyez sur le bouton de tir de votre joystick. Votre adversaire fera toujours le même choix que vous.

Vous allez maintenant voir la main de votre joueur secouer les dés. Pour les lancer, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick. Les dés tombent sur la piste et vous pouvez lire le résultat directement. Une fenêtre apparaît en haut à droite. Elle vous indique le résultat de votre adversaire.

Si vous êtes chanceux, vous ne devriez pas rencontrer de problèmes. Mais attention à ne pas vous ruiner.

3 - LE COMBAT A L'EPEE

Cela n'arrive que si un assassin vous agresse à la sortie d'une ville. Les assassins sont des émissaires de votre oncle et ils sont prêts à tout pour se débarrasser de vous. Les seules issues possibles de ce combat sont la victoire ou la mort.

Attention cette phase est l'une des plus difficiles du jeu. Il est indispensable que vous lisiez très attentivement les notes qui suivent avant d'engager le combat.

La vue est conforme à celle que vous auriez avec un heaume sur la tête.

Le principe de combat est basé sur l'instinct, élément indispensable à un guerrier de votre trempe. Dans le jeu, cet instinct sera remplacé par des icônes apparaissant brièvement. Il faudra réagir dès que vous les apercevrez.

LE JEU

Vous disposez de huit types d'attaques correspondant aux huit directions du joystick. (Par exemple lorsque vous placez le joystick vers la droite, le coup sera donné à droite, etc.)

Pour gagner, il faut surprendre l'adversaire avant qu'il ne réagisse :



quand une icône représentant une épée s'affiche en haut de l'écran à droite, c'est le moment de frapper. Il faut alors vite bouger le joystick, dans l'une des huit directions. Plus vous réagissez vite après l'apparition de l'icône, plus votre chance de toucher l'adversaire est grande. Par contre, si vous tardez trop, le chevalier adverse va en profiter pour frapper à son tour. Votre instinct vous permet heureusement de connaître à l'avance la direction du coup.

Quand une icône représentant une flèche apparaît en haut à gauche, la flèche indique la direction du coup de l'adversaire. Il faudra alors vite positionner le joystick de façon à placer votre épée correctement par rapport au coup de l'ennemi. Pour parer un coup qui vient de gauche, mettez votre épée vers la gauche, pour un coup qui vient de droite, vers la droite, pour un coup venant de haut, vers le haut (le mouvement de l'épée correspond bien sûr au mouvement du joystick). Si vous réagissez vite, le coup sera paré, sinon la blessure est inévitable, cette blessure peut d'ailleurs vous être fatale si vous avez déjà été touché.

Surveillez toujours l'énergie qu'il vous reste en bas à gauche ainsi que celle de l'adversaire en bas à droite de l'écran. Elle vous permet de savoir si votre opposant est résistant ou non.

Ce duel se terminera par la mort de l'un des deux combattants. Tâchez d'en sortir vainqueur.

C - COMMENT SAUVEGARDER OU RECHARGER UNE PARTIE ?

Vous ne pouvez accéder à cette option que dans un seul lieu : le Château.

Le Château est votre quartier général. C'est là que vous prendrez vos grandes décisions. Pour entrer dans la tour du château, placez-vous à l'ouest de celle-ci et appuyez sur le bouton de tir du joystick. Lorsque vous vous trouvez en haut de la tour centrale, vous avez accès à un menu. D'une part, pour sauver ou charger votre partie de jeu, mais c'est là aussi que vous prendrez l'initiative de regrouper votre armée lorsque vous la jugerez assez forte pour combattre les armées de votre oncle.

Pour faire votre choix, il suffit de sélectionner l'option voulue à l'aide du curseur.

Attention ! Pensez à toujours avoir une disquette de sauvegarde à portée de main, si possible toujours la même pour pouvoir sauvegarder vos parties ou charger une partie précédente.

D - LE COMBAT FINAL

Le combat final est l'aboutissement de votre mission. Vous pourrez y accéder dès que vous posséderez au moins une troupe de soldats. Mais attention ! Plus vous obtiendrez de troupes, plus vos chances de vaincre seront grandes.

Pour lever votre armée, vous devrez vous rendre dans la tour centrale du château.

Vous choisirez votre option dans le menu qui sert aussi à la sauvegarde de vos parties. Mais cette fois sélectionnez l'option "LEVER UNE ARMÉE".

Si vos troupes sont disponibles vous les verrez quelques temps après sur le champ de bataille, prêtes à combattre les hordes ennemies.

1 - DEROULEMENT DU JEU

Votre armée se trouve en bas, au sud de la plaine. L'ennemi est au nord. Vous pouvez également les reconnaître à leur couleur : vos adversaires portent tous la couleur rouge de "l'enfer".

Il n'y a pas beaucoup d'issues; c'est la victoire ou la mort.

Le jeu se déroule en deux phases qui se répéteront jusqu'à la victoire de l'une ou l'autre armée (une phase de mouvement et une phase de combat).

Servez-vous du curseur pour faire votre choix directement sur les troupes de soldats.

Si vous positionnez le curseur sur l'étendard de l'une de vos troupes et si vous appuyez sur le bouton de tir du joystick, un graphique apparaît en haut à gauche de l'écran donnant la force actuelle et le moral de la troupe. Vous pouvez d'ailleurs avoir des renseignements sur l'ennemi de la même façon.

2 - PHASE DE MOUVEMENTS

Si vous laissez le bouton de tir du joystick appuyé lors de la sélection des troupes, vous remarquez que le curseur change de forme. Quand le curseur prend la forme d'un carré rouge, c'est que vous êtes en phase de mouvement. Vous pouvez alors déplacer vos soldats en laissant le bouton de tir du joystick appuyé et en positionnant le joystick dans l'une de ses huit directions.

Chaque joueur a droit à six points de mouvements qu'il répartit comme il l'entend. Le déplacement d'une troupe coûte un point de mouvement. Si vous déplacez la même troupe une fois de plus, elle consommera un autre point de mouvement et ce jusqu'aux six points définis. Il est évident que vous répartissez vos points comme vous l'entendez. Si vous voulez qu'une troupe consume trois points de mouvements, une autre deux et une autre un point, ce n'est pas un problème. Mais souvenez-vous que vous ne pouvez pas faire plus de six mouvements.

C'est vous qui commencez. Lorsque vous avez opéré vos six déplacements, l'ennemi va à son tour entamer sa phase de mouvement, puis ce sera de nouveau à vous, ... etc.

Vous pouvez remarquer que le fait de déplacer vos troupes fatigue les soldats. Aussi, plutôt que de faire charger une unité, prenez le temps de répartir vos mouvements.

3 - PHASE DE COMBAT

Lorsque deux troupes ennemies sont adjacentes, elles sont prêtes à combattre. Pour que l'affrontement commence, elles doivent foncer l'une sur l'autre. Ainsi, si c'est à vous de vous déplacer et si vous voulez attaquer une unité ennemie, effectuez le déplacement de façon à ce que vos soldats foncent vers l'ennemi.

Pendant le combat, une fenêtre apparaît en haut à droite, elle vous montre les troupes en train de s'affronter. L'issue du combat dépend de la force et du moral de chacune des troupes.

Il est important de savoir que vous pouvez augmenter vos chances de vaincre en vous battant à plusieurs unités contre une. Pour ce faire, il faudra amener une ou plusieurs troupes voisines dans la mêlée de combat. Mais ceci n'est possible que si c'est à vous de vous déplacer.

Prenez garde à ne pas vous faire encercler, ni à trop espacer vos différentes unités.

Avec une bonne dose de réflexion et de stratégie vous devriez pouvoir venir à bout de cette armée maléfique.

E -LE LABYRINTHE :

Un autre défi vous attend : affronter les forces maléfiques de votre oncle dans un labyrinthe.

DEROULEMENT DU JEU :

Le labyrinthe est vu de dessus. Vous déplacez votre personnage à l'aide du joystick.

Pour vous en échapper, vous devez trouver les sorties des six niveaux constituant ce labyrinthe. Ces sorties sont représentées par des flèches :

 Retour au labyrinthe précédent	 Passage au labyrinthe suivant
--	---

Une barre indiquant votre énergie est affichée en permanence : cette énergie diminue régulièrement avec le temps.

PHASE D'ARCADE :

Entre chaque niveau du labyrinthe, vous devez prouver votre adresse dans une scène d'arcade.

Attention, vous devez :

- éviter d'être touché par les gouttes d'acide lancées par des monstres volants, quitte à perdre de l'énergie (même barre que celle du labyrinthe).
- Tuer tous ces monstres, afin d'accéder au niveau supérieur du labyrinthe.

A VOUS MAINTENANT DE PROUVER VOTRE COURAGE ET VOTRE ADRESSE !!!

N'OUBLIEZ PAS QUE LE SORT DE VOTRE PEUPLE EST ENTRE VOS MAINS.